PC MANIA®

БРОЙ 2, ЮЛИ '98

980 лв.
32 страници

Might and Magic VI

Unreal



Warhammer II
Unreal
Quest for Glory V
Motorhead
Outwars
Might and Magic VI

Armymen
Sanitarium
Industry Giant
Incomming
Cheats & Tricks
Voodoo, Voodoo²...



Излезе: Total Annihilation 2 The Core Contingency





Желязото се кове, докато е горещо! Тази поговорка явно е добре позната на Cavedog - компанията, създала в края на миналата година хитовата игра Total Annihilation. Само няколко месеца им бяха необходими, за да успеят да пуснат на пазара и продължението с подзаглавие THE CORE CONTINGENCY. За съжаление в редакцията получихме копие само няколко часа преди предаването на броя за печат, поради което нямахме възможност да подготвим подробен обзор - но все пак по-добре малко, отколкото нищо!

Какво е първоначалното впечатление - обърнахме внимание на факта, че новата игра се инсталира заедно с първата част и бяхме малко озадачени - все пак това наистина ли е нова игра, или само add-on (няколко карти и мисии) към старата? Е, сега вече сме спокойни! Всъщност THE CORE CONTINGENCY си е действително нова игра, като за удобство е направено така, че след инсталацията можете да изберете дали да играете старата или 2 нови кампании! За новите кампании разполагате с ШЕСТ напълно нови свята, всеки със специфични особености, включващи над 50 мисии! Разполагате и с почти 75 нови units, сгради и технологии (но някои от новите units можехме да изтеглите още преди от сайта на производителя). Може би най-впечатляващата новост е възможността да строите базите си изцяло на вода - не да строите платформи и после обикновените наземни сгради, а напълно нови постройки, някои от които изцяло подводни.

Новите светове, на които ще трябва да играете са Acid World - океаните, моретата и реките са от киселина, можете да строите плавателни съдове, но киселината постоянно ги разяжда и унищожава; Crystal World - липсват удобни сухопътни терени за строеж и за мащабни битки; Lusch World - от всичко по много; Slate World - големи площи от този свят са достъпни само за air units, характерна особеност е пълното отсъствие на каквато и да е растителност; Urban World - планети, някогашни ARM владения, сега само развалини, които обикновено са единственият източник на ресурси; и за последно Water World - светове, изцяло покрити с вода и естествено абсолютна липса на възможност да използвате наземни unts.

Разбира се, производителите са запазили добрите неща от първата част - превъзходния AI на ръководения от компютъра противник и най-вече възможността да издавате многобройни и много подробни команди на собствените си войски, а пък и не съм виждал друга RTS (real time strategy), в която може да се създават толкова много различни units и сгради.

В началото на статията споменах, че разполагате с 2 нови кампании, но всъщност втората възможност като че ли не е цяла кампания, а една-единствена, но с огромна продължителност мисия? Поне с такова впечатление останах от readme.txt файла на производителя - "Мисията Krogoth е специална бонус-мисия, предназначена за напреднали играчи".

За съжаление в този брой ще можем да отделим само толкова място за този нов хит на компанията CAVEDOG, но в следващия непременно ще се опитаме да ви предложим още няколко страници!



PC MANIA®

ИГРИ

КЛАСАЦИИ

ХАРДУЕР

ПАРОЛИ

Участваха

Борис Табов

Текстове:

Генко Велев,
Ник Мортимър,
Момчил Милев,
Моргън Кроу,
Елица Тодорова

Дизайн и предпечат:

Росен Вучев,
Пеню Дачев

Реклама:

Петър Табов,
Атанас Сербезов
тел. (02) 73 01 78,
44 91 38

Цветоотделяне и експонация:

Студио PC Mania

С техниката и съдействието на:

CHSL Holdings, USA

Координати

PC MANIA®

Телефон: (02) 73 01 78
E-mail: pc-mania@iname.com
Адрес: Бул. Г. М. Димитров № 54, София

WARHAMMER DARK OMEN



Производител: Mindscape
www.mindscapegames.com

Изисквания:
486 | 16 MB RAM | Windows 95

Признавам си, че fantasy стратегиите са ми голяма слабост – дайте ми повечко орки, гоблини и елфи, добавете някой и друг трол, насипете една хубава купчина от вампири и зомбита, полейте обилно с магия и готово! Мога да изкарам доста безсънни нощи (добре все пак, че през деня съм на работа – мога да се наспя)! Няма съмнение, че WARHAMMER II: DARK OMEN притежава всички компоненти на горната рецепта, така че... ъ-ъ-ъ... отивам да подремна малко...

Та значи, докъде бяхме стигнали, преди да се отдам на малка творческа почивка... Аха! Тъкмо щях да добавя, че всичко това е гарнирано с много добра графика и превъзходен gameplay и нищо чудно след няколко месеца вече да имаме и трета част - аз със сигурност ще съм много доволен... Не е трудно да се досетим, че след като има Warhammer II, би трябвало да има и Warhammer I – и наистина, тази игра излезе през 1996 година, но за съжаление не стана много популярна поради една-единствена причина – бе МНОГО трудна! Дори и аз (не е за вярване) бях затруднен донякъде! Имаше и няколко други дреболии, които предизвикаха критики, и ето че Mindscape са си взели бележка и са направили почти идеалната стратегия – wargame!

Всъщност идеята на играта не е тяхна – доколкото разбрах, в основата е стара картонена игрица със същото заглавие на компанията Games Workshop. Действието се развива в „Имало едно време едно царство...“ Е, не е точно царство, а империя, в която съжителстват различни раси – централната част на империята е плодородна равнина, населена предимно с хора, там се намира и столицата Nuln. На север империята граничи с мрачното и бурно Sea of claws и с ледените Northern Wastes – царството на троловете. От другите три страни централната равнина е заобиколена с планини, които са пълни с... ама не ме прекъсвайте де, разбрах, че сте се досетили! Какво друго може да има в планините освен dwarves? Ако успеете да прехвърлите планината, на изток ще стигнете до трудно проходимата гора Loren, където управлява кралят на елфите, а на север се намират полунезависимите Border Princes. Тези мощни местни владетели имат много привилегии, срещу което обаче трябва да пазят империята от набезите на орките и гоблините. Точно в тази област започна и първата част от играта – там се появихме за пръв път като Morgan Bernhardt – шеф на малък отряд наемници, чиято основна цел бе да изкарат някоя и друга златна монета. Събитията обаче се развиха по неочакван начин – оказа се, че шаманите на орките са се докопали до древен магически артефакт и имат намерение да използват мощта му, за да си върнат на хората за

The Cold Wizard - безценен помощник и безмилостен враг



многобройните поражения! И кой пак трябваше да оправя бъркотията – разбира се, вие и вашите mercenaries... С една поредица от успешни мисии успяхме да разрушите артефакта, преди неговите унищожителни сили да бъдат напълно освободени, след което се оттеглихте да си харчите трудно спечелените жълтички... Да, ама номерът не мина! Набутахме се в нова бъркотия – и началото пак по никакъв начин не предвещава проблемите, които ще трябва да разрешавате! Отново в качеството си на Morgan Bernhardt (заедно със своите верни наемници) ще се наложи да спасявате империята! Първите ви мисии са съвсем елементарни – трябва да се поразходите из добре познатите ви имения на Border Princes и да съберете сведения за зачестилите появи на орди undeads. Съвсем скоро тези епизодични срещи се превръщат в пълномащабна (и много трудна) война! Единственият ви изход е да се доберете до източника на проблемите и да го отстраните! Постепенно армията ви ще се увеличава; ще се увеличава и наличната ви информация. Кампанията ви отново ще се състои от поредица от мисии и ще трябва да премине през три етапа, всеки в различна част от империята; след всеки епизод ще събирате все повече и повече сведения, докато откриете кой е тайнственият Dread King и какво трябва да направите, за да объркате зловещите му планове!

Мисиите ви всъщност са мащабни битки на много реалистичен 3D терен, където ще имате пълна свобода да командвате своите отряди (units), с цел не само да унищожите противника, но често и да му попречите да постигне някаква своя конкретна задача. В началото армията ви е съвсем скромна – личната ви кавалерийска гвардия, малък отряд пехотинци, още по-малък отряд стрелци с арбалет и едно оръдие. Ще имате възможност донякъде да насочвате хода на кампанията, като можете да вървите директно към целта или пък да допускате от време на време някое отклонение с цел да завербувате могъщ съюзник или да се сдобиете с ценен артефакт (magic item). Успех в битките ще постигнете само ако се научите да използвате умело особеностите на терена и ако постигнете добро взаимодействие между различните си отряди. Освен това войските ви натрупват experience points, което естествено повишава бойните им качества. Няма да успеете да направите от всичките си бойци елитни ветерани, затова ще трябва много внимателно да преценявате кои отряди да използвате във всяка конкретна битка и срещу кой противник да ги изпратите. Особено внимание ще се наложи да обръщате на събирането на различните magic items – това са артефакти, които войските ви могат да използват по време на битките и носят различни преимущества. Някои от тях са скрити в различни сгради, статуи и т.н., докато други ще трябва да отнемете от противника – и тук има една особеност! Когато отряд на противника (или ваш) изпадне в паника, той се опитва да избяга от бойното поле; и ако този вражески unit има магически артефакт ще трябва на всяка цена да го спрете (или ще се наложи да започнете мисията отначало)! В една битка можете да използвате до 10 units, но в течение на кампанията ще се срещнете с общо 24 различни войски. Някои от тях ще се присъединят към вас, други ще останат само за една-две мисии, а трети ще постъпят по различен начин в зависимост от хода на кампанията. Много от отрядите си имат свои специфични особености, така че ще бъдат безценни при едни обстоятелства и почти безполезни при други, при това наличието на повече бойци не винаги е преимущество! По-голямата част от битките ще се водят в съвсем ограничено пространство и победата ви ще зависи от взаимодействието и умелото маневриране на войските. Много неприятно е например да посочите на конницата си къде да се разположи, но поради липса на достатъчно място за маневра тя да избере някакъв сложен обходен маршрут (който обикновено я отвежда точно пред вражеските стрелци с лък).

Ето и по няколко думи за различните units, с които евентуално ще разполагате:

Grudgebringer Cavalry – това е личната ви гвардия; ако този отряд е унищожен, автоматично губите и играта. Същевременно това е войската, която задължително трябва да участва във *абсолютно* всяка от битките и естествено е да натрупа най-много experience points.

Grudgebringer Infantry – другият отряд, който от самото начало е









с вас. За съжаление не са нещо особено като войници, но пък са сравнително многобройни и могат да удържат позициите си достатъчно дълго време, докато пристигнат подкрепления.

Grudgebringer Crossbows – безценен отряд, единствените ви стрелци с лък за 2/3 от кампанията; стрелците с лък са най-ефикасното средство за справяне с вражески магьосници.

Grudgebringer Cannon – характерно за оръдията е, че имат нужда от пряка видимост, за да стрелят – но пък са много далкобойни!

Carlson's Cavalry – временен отряд, не се занимавайте с него.

Bright Wizard – основна бойна единица! Особено полезна е неговата магия за телепортация.

Helmgart Bowmen – временен отряд; използвайте го да отвлича огъня на врага от основните ви бойни единици.

Countess' Guard – съвсем същото като предния отряд.

Imperial Greatswords – най-безполезната войска; въоръжена с тежки двуръчни мечове, но е много бавна и в melee търпи големи загуби, като съвсем често побягва още преди началото на самата схватка. Нещата може би биха били по-различни, ако успеят да натрупат повече experience points, но за съжаление това е практически невъзможно.

Flagellants – един от най-ценните units; само 9 са на брой, но са много добри бойци, освен това са много евтини и имат имунитет срещу fear атаки.

Imperial Steam Tank – временен unit; почти неуязвим, освен с магия!

Imperial Cannon – също като другото оръдие; ако желаете, можете да го получите за постоянно.

Imperial Mortar – безценно оръдие; можете да избирате между него и Imperial Cannon. Изберете мортирата – стреля по много стръмна балистична крива и иззад всякакви препятствия.

Mercenary Ogres – можете да ги имате за постоянно; добра войска и освен това всява fear в противника.

Outlaw Infantry – временна войска; използвайте ги като cannon fodder.

Ice Wizard – ще се присъедини към вас в средата на играта. Има две безценни магии – едната предпазва от стрели, а другата – cold wind – е по-далекобойна дори и от оръдието (практически може да прекоси цялото бойно поле).

Ragnar's Wolves – кавалерия, която ще се присъедини към вас в средата на играта. Ще трябва да положите специални усилия да натрупа бързо experience points, в противен случай ще бъде лесна плячка за врага към края на играта!

Dwarf Warriors – ще се появят на два пъти във вашия лагер, като втория път ще останат за посто-

янно (ако не ги убият още първия път, разбира се).

Grail Knights – временна войска; най-ценното им качество е имунитетът срещу fear, за съжаление няма да имате практическа възможност да ги направите добри бойци (независимо от суперлативите, които ще прочетете по техен адрес).

Knights of the Realm – ще се появят в лагера ви вместо по-горните рицари, ако изберете друга последователност на мисиите си.

Wood Elf Glade Guards – временен, безполезен unit; става единствено за cannon fodder!

Wood Elf Archers – много ценна войска; за съжаление ще я получите доста късно, но дори и като новобранци са по-добри от вашите стрелци с арбалет.

Knarlroot-Treeman – много силен monster unit; за съжаление е временен и само в една мисия.

Outlaw Pistoliers – комбинирана войска – кавалерия, въоръжена с пистолети; имат големи заложби, но няма да разполагате с достатъчно мисии, за да ги направите бойци с достатъчно experience points.

А сега - последни няколко реда за врага:

За разлика от първата част, тук орките и гоблините ще се появяват доста рядко. Основният ви противник, при това вече доста опасен, ще бъдат многочислени орди undeads, сериозно подсилени с тълпа necromancers. Практически всички undeads освен с оръжията си, въздействат и с fear и terror атаки, като немалка част от тях самите не се поддава на подобно въздействие. За да е пълна картинката, трябва да се добави и това, че някои от undead войските са неуязвими без магическо оръжие, така че ако не успеете да съберете по-голямата част от артефактите (magic items), нямате никакви шансове!

Като че ли това са най-важните неща, които могат да се напишат в ограниченото пространство, с което разполагаме. Може би си заслужава да се добави, че можете да играете и multiplayer game, но само двама души. Естествено, вече няма да имате кампания, но всеки от играчите може да си състави армия (от хора, от орки и гоблини или дори от undeads) и да си премерите силите на бойното поле!

Генко Велев





Countess' Guard - елитна войска, за съжаление ще бъде с вас само за две мисии



Outlaws Pistoliers - опитни наемници, които ще се присъединят към вас едва в края на играта

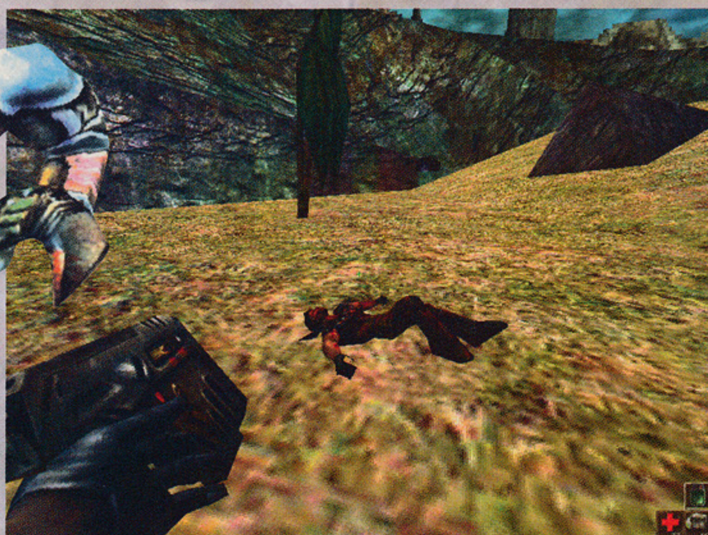
Производители:
GT Interactive
Epic Megagames

www.unreal.com

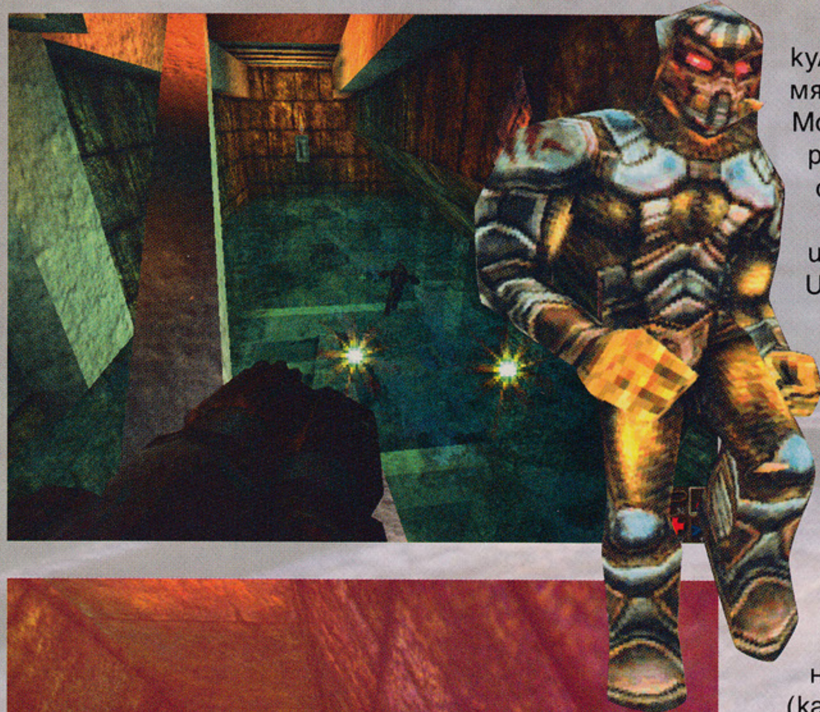
Изисквания:
Pentium 166 MMX
32 MB RAM
3D-ускорител

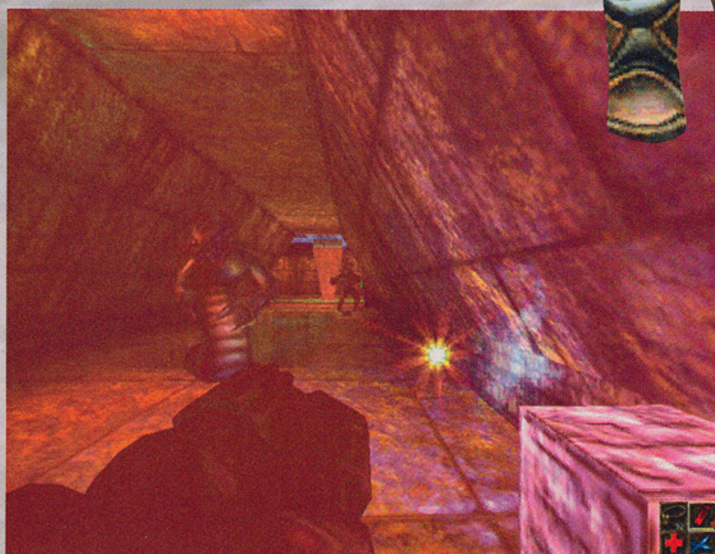






Unreal





Появи ли се вече играта, която ще детронира култовия триизмерен хит Quake 2 от челното място в жанра на пространствените екшъни? Може би ще погледнете с насмешка на този въпрос и ще сметнете, че подобно хрумване все още е нерелистично?

Последният триизмерен култ вече лети към истинските геймъри и носи „нереалното" име Unreal. Играта се превръща в новата мания за поклонниците на 3D-екшъна.

За разлика от повечето свои предшественици обаче Unreal си има подробно разработена сюжетна линия и най-вече - има доста за четене. Това леко отдалечава играта от класическите триизмерни касапници, където основната цел е да направиш на парчета всяко нещо, което мърда. В крайна сметка обаче изпипаната драматургия на Unreal си е само пикантна подробност за по-любознателните геймъри. Почитателите на неспирния екшън могат пак да си мелят всичко наред (както са си свикнали от Doom или пък Quake), без да се притесняват особено, че с това ще объркат фабулата на действието.

Започвате приключението си в единична килия на затворническия кораб „254 Вортекс Рикерс" по пътя към неизвестна наказателна колония. Събуждате се от крясъците на умиращи хора, миризмата на изгорена плът и убийствена болка в главата. Целият сте в рани. Наоколо се стеле дим. Корпусът пандизчийския звездолет постоянно се тресе от експлозии. Защитното поле на всички килии е изключено. Какво, по дяволите, става тук?

Вие сте последният оцелял обитател на затворническия сектор. По земята се търкалят агонизиращи или вече мъртви арестанти, тъмничари и членове на корабния екипаж. Крайно време е да напуснете тази подвижна гробница, да излекувате нараненото си тяло и да разберете какво всъщност е станало. Измъквате се от килийния отсек през вентилационните шахти. Пилотската кабина също напомня ковчег. Навигаторът на „Вортекс" направо издъхва в ръцете ви. Но поне успявате да разберете част от това, което всъщност е станало. Според дневника малко преди да достигне затворническата колония, навигаторът регистрира магнитно поле с неизвестен произход в сектор гама 83H. Капитанът разпорежда промяна на курса, но корабът попада в гравитационното поле на нерегистрирана планета. Шефът на полета включва двигателите на пълна тяга, но изглежда без особен успех. „Вортекс" полита като метеор към повърхостта на загадъчния свят. Изглежда вместо затворник ще се окажете космически корабокрушенец.

Нова серия от експлозии ви измъква от унеса в пилотската кабина. Изгледа корпусът на „Вортекс" е твърде нестабилен, за да бъде използван като убежище. Крайно време е да се измъкнете и да потърсите някаква помощ. След безплодно бродене из пустите помещения на затворническия транспорт най-после стигате до коридор, който води към машинното отделение и аварийния изход. Зад вратата обаче става нещо. Чува се приглушен говор, стъпки, викове, изстрели от леко ръчно оръжие, ръмжене и шум на разкъсваща се плът. След това настава гробна тишина. Вратата бавно се отваря и вие се изправяте пред ужасяваща картина - няколко души от охраната са разкъсани на парчета. С периферното си зрение забелязвате голямо, мускулесто и грозно същество да изчезва зад близкия ъгъл. Заставате на място. Май ще трябва със сила да прокарате пътя към свободата си. Изведнъж виждате и нещо друго - в локвата кръв пред вас се търкаля дисперсният пистолет на единия от стражите. Сграбчвате дръжката на оръжието и се пригответе да разкажете играта на всеки противник, който дръзне да ви се изпречи...

А къде всъщност сте попаднали? Това е почти неизвестната планета Грифон. Тя е изключително богат източник на редкия елемент Таридиум, който е основен източник на енергия за всички цивилизации във Вселената. Постепенно количествата от този елемент започват да се изчерпват и той



















става изключително ценен и скъп. На планетата Грифон обаче са останали огромни залежи от него. Таридиумът има и още едно свойство - да излъчва силни магнитни полета, които побъркват навигацията на преминаващите наблизо космически кораби. Затова този свят се превръща в своеобразен междупланетен „Бермудски триъгълник“, където се разбива всеки приближил се на неразумно разстояние звездолет.

От векове планетата Грифон се населява от мирната раса Нали. Това са четириръки хуманоиди, които често ще ви помагат във вашето приключение. Ако ги видите - по-добре не стреляйте по тях. Понякога те ще ви отведат до тайни места, където са скрити нови и по-мощни оръжия. От години съществата от расата Нали живеят в анонимност и сравнително спокойствие - строят градове, замъци, крепости и миньорски колонии. За нещастие на планетата аварийно се приземява кораб на Скаардж - зли същества, които мечтаят само за кръв. За кратко време новодошлите излавят кротките туземци и ги правят свои роби. Екипажът на всеки нов корабокрушираал кораб пък става мишена на кръвожадните пришълци. Любимото занимание на чудовищата от расата Скраадж е да изпробват своите бойни умения и новите си оръжия върху неволните посетители на планетата.

Вашата задача е да докажете, че те не са чак толкова смъртоносни, колкото се говори. Предстои ви да преминете 40 нива, обединени в тематични групи. Първоначално трябва да пребродите затворническия кораб „Вортекс“, който доскоро беше ваш „дом“ и да потърсите начин да напуснете планетата. След това се спускате в минния комплекс, където се добива таридиумът. Той е пълен с машинарии за добив на ценната суровина, за транспортирането ѝ до фабриката за преработка и складирането на крайния продукт. Подземните галерии, разбира се, са пълни и със смъртоносните Скраадж и техните слуги.

Героят трябва да обиколи и криптите на хуманоидите Нали. Детронираните владетели на планетата изграждат лабиринт от подземни структури, за да скрият от нашествениците технологиите си и телата на своите предци и загинали сънародници. Това обаче е напразно. Нашествениците от расата Скраадж откриват подземните съоръжения и ги превръщат в свои предни постове и развъдници за всякакви биомеханични гадини.

Пришълците превръщат в руини и разграбват повечето поселища на Нали. За нещастие ще трябва да минете и оттам. Пътят ви ще премине и през Небесния град - последният остатък от бляскавата местна цивилизация. Оцелелите Нали притежават умението да местят предмети със силата на мисълта. Затова те обединяват силите

си, издигат в небето огромни скални маси и изграждат там своята религиозна Мека.

Героят ще трябва да изчисти от извънземни агресори и гробището на стари космически кораби. С течение на вековете то се превръща в свърталище на всевъзможна междузвездна измет. Това място направо плаче за прочистване, така че трябва да запретнете ръкави.

Чудовищата Скраадж не са единствените гадини, които претендират за контрола над планетата Грифон. За нещастие на този свят каца и кораб с бойци-наемници, чието единствено занимание е войната. Битката с тези виртуози на насилието се оказва не по-малко предизвикателство.

Преди финалния сблъсък трябва да превземете и бившите замъци на расата Нали. Те също са населени с войни на Скраа дж и са превърнати в непревземаеми бункери. Върховният жрец на Нали е взет за заложник в своя манастир, а според някои слухове в кралския замък се е заселил самият Лорд на войната, който командва пришълците.

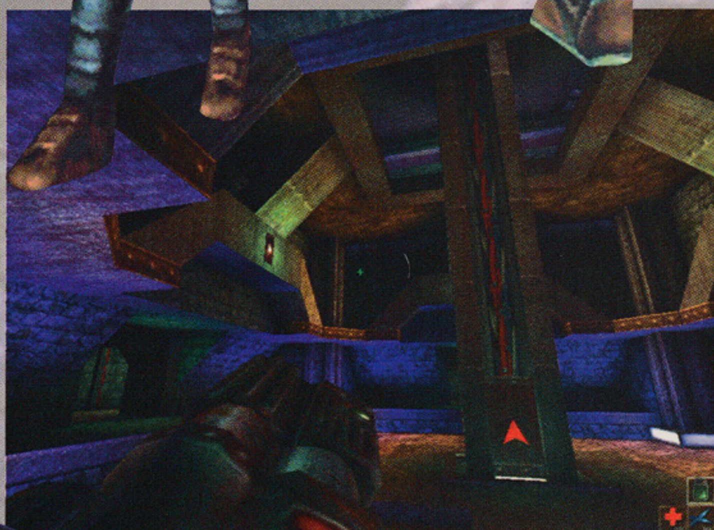
Заключителната битка се води в кораба-майка на Скраадж. Това май се оказва единственият начин да се измъкнете от тази прокълната планета.

В битката срещу корабокруширалите гадини ще разполагате с 10 оръжия. Всяко от тях има поне два режима на стрелба. Както обикновено, арсеналът на виртуалния боец започва с най-обикновени многозарядни пистолети, бластери, ловни пушки, картечници, оръдия... Ще видите обаче, че създателите на Unreal са си поблъскали главите и са измислили някои доста оригинални пушкала като уреда за изстрелване на шурикени, биопушка, която стреля с експлоадиращи топчета слуз и т.н.

Разбира се, Unreal разполага и с възможности за игра в мрежа. Боецът ви може да бъде както мъж, така и жена. Предвидени са три вида представители на силния пол и два вида бойци „със сутиени". Новост при Unreal е, че в играта е вграден така наречения режим Botmatch - т.е. играете срещу компютъра, но симулираният противник е като вас. За първи път в Unreal е демонстрирана възможността триизмерните игри от жанра на Doom и Quake (first person view) да се обединят с тези от типа на Tomb Rider (third person view). Почитателите на Лара Крофт могат да играят Unreal от своята любима гледна точка само с една-единствена команда, която трябва да въведат в конзолата.

Момчил Милев







Запис върху CD
цената включва празен диск
$5
CD-ROM
Аудио CD
Запис от аудио касета
Изчистване на шум
Мастериране
Ремонт и поддръжка на хардуер, upgrade
Инсталиране на софтуер
CD от каталог 3^{50}
59-07-27, 58-185-49
http://members.xoom.com/brownstone

Quest for Glory V Dragonfire

Една легенда се завръща! Позабравената приключенска сага Quest for Glory на фирмата Sierra On-line все пак ще си има продължение. След пауза от няколко години почитателите на игри от типа Role-play ще могат да се впуснат в търсене на славата за пети пореден път. Според обещанията на Sierra окончателният вариант на интерактивното приключение ще бъде готов през септември. И сега обаче са ясни основните моменти в сюжета. Геймърите вече могат да се порадват на тлъст (73-мегабайтов) демонстрационен вариант на приключението. Играчът може да направи кратък тур из страната Силмария, арена на бойните действия в Quest for Glory 5 - Dragonfire.

Нека първо да кажем и няколко думи за премеждията, които авантюристът трябваше да преодолее в първите четири части преди да се сблъска с все още неосъщественото, но гениално замислено предизвикателство.

Епичното приключение започва преди няколко години (когато мониторите бяха CGA, а 20-мегабайтовите харддискове бяха лукс) в долината на малко селце в арийски стил, наречено Шпилбург (нем. - замък на игрите, б. а.). Там вие трябва да докажете, че някой ден от вас може да излезе истински герой. В началото обаче сте си просто новобранец. За да постигнете заветната цел, трябва да преборите маса чудовища, да изпратите в пъкъла злия магьосник Коболд, да намерите изгубените деца на местния феодал барон фон Шпилбург, да избавите селото от върлуващата наоколо разбойническа банда, както и да прогоните вещицата Баба Яга. Тук се запознавате и с ексцентричния магьосник Еразмус, който по-късно става причината да попаднете в петата част на играта.

След като прочиствате долината от вредни елементи, се мятате на летящо килимче и се отправяте към Ориента, в пустинната страна Шапир. Там сте принуден да пребродите пясъчната шир (и да изколите подобаващо количество пустинни гадини), да укротите стихиите на въздуха, водата, зе-



Производител:
Sierra On-Line
www.sierra.com www.qg5.com
Изисквания:
Pentium 90 MHz | 16 MB RAM





мята и огъня. След това отивате в овладения от тъмни сили град Разир. Там трябва да спрете злия маг Ад Авис, преди да е отприщил разрушителната сила на могъщия джин Иблис.

По време на втората битка от серията Quest for Glory се запознавате с лионтавъра Ракиш, който е нещо средно между лъв и кентавър. След като вече сте изчистили и Близкия изток от отрицателни герои, вие поемате с новия си другар към неговия роден град Тарна. Тук започва и действието на третия куест. Страната, в която се биете, наподобява древен Египет. Този път трябва да предотвратите войната между две враждуващи племена - между хората-леопарди, които са подчинили цялото си съществуване на магиите и симбаните, които ненавиждат всякакви свръхестествени трикове. Сблъсъкът между тях е провокиран от зъл демон, който обитава прокълнат град в джунглата и се опитва да проникне в света на хората през портал между измеренията. След серия от премежия астралният звяр е прогонен обратно в отвъдното. С последни сили обаче той запраща героя в страната Мордавия. Там започва и четвъртият Quest for Glory.

Действието представлява нещо средно между руска народна приказка и легенда за граф Дракула. Търсачът на слава за четвърти път трябва да демонстрира силата на своите бицепси, интелекта и магическите си умения. Мордавия е страна, населена от вампири, зомбита, тролове, върколаци, духове, хищни зайци-кръволоци и всякакви други магически създания. Тук героят отново трябва да се пребори с магьосника Ад Авис, стар неприятел от втората част на играта, който вече е вампирясал. Той пак подготвя ритуал, с който да освободи пъклените стихии. Този път в земното измерение трябва да се развихри самият дявол, който в играта се нарича просто Мрачния (или Dark One). Адските изчадия обаче отново претърпяват поражение. Героят на Sierra On-line триумфира за четвърти пореден път. В разгара на купона по случай победата обаче авантюристът пак изпада в неловка ситуация - изненадващо е телепортиран в петия Quest for Glory...

Така започва и действието на

Dragonfire

Приключението по пътя към славата ще бъде в стила на гръцката митология. Всичко в играта напомня на древна Елада - и героите, и техните противници, и постройките в градовете и дори самият сюжет. Първоначално се пръквате се насред централния площад на Силмария, най-големия и просперираш град на изцяло триизмерната островна страна Мареме. Кралството спешно се нуждае от свежи геройски попълнения. Магьосникът Еразмус, старият познайник от първата част на Quest for Glory, решава да използва вашите услуги. Владетелят на страната е ликвидиран от острието на неизвестен атентатор. Кралството е в хаос. Орди наемни войници от съседните държави нахлуват в териториите на Мареме и заплашват да превърнат в

DOWNGRADE!
Остарете Вашето PC!

Ако:
- новият Ви компютър работи по-лошо от добрата стара барака.
- счетоводната Ви програма е за DOS - за какво Ви е Pentium II?
- и без това вкъщи не Ви дават да си поиграете като хората.
- заплатата Ви е 100 бона - трябва ли да работите на компютър за $1000?
- детето Ви играе игрички по цял ден вместо да чете книги?

И без това скоро цената ще му падне на половина.
По-добре изкарайте малко пари!

Обадете се веднага!
DOWNGRADE на изгодни за нас цени!
Китайски боклуци! Нигерийски!
Гаранция - Франция!
ТЕЛ. 963 10 86, 66 91 24
ул. Латинка 40







прах някогашната цъфтяща провинция. Чудовища дебнат пътниците из горите. Някой все пак трябва да оправи тази каша. Може би това ще бъдете точно вие... Страната спешно се нуждае от нов управник. След намесата на наемния убиец обаче изглежда няма достатъчно кандидати за овакантеното място на монарха. Всичко наоколо направо смърди на конспирация. Ше се наложи вие да приемете предизвикателството. За целта трябва да изпълните седемте Ритуала на Господството - свобода, завоевание, доблест, съдба, кураж, мир и справедливост. Трябва да действате бързо, преди всичките ви приятели да паднат сразени от отровните ножове на неизвестния наемен убиец. Предстои ви и битка на градската арена, която е собственост на местния велможа Ферари. Там ще се състезавате за наградата "Шампион на Силмария".

С изненада ще установите също, че всичко, което ви се случва, вече е описано в древно предсказание. Векове наред то се предава от поколение на поколение в Силмария. Легендата разказва също, че от центъра на острова ще излезе могъщ дракон, който ще изпепели цялата страна. Май ще трябва да се изправите и срещу люспестия звяр, преди да се преборите за короната.

Както и предишните игри от поредицата Quest for Glory, и Dragonfire ще бъде комбинация от приключенска и екшън-игра. Героят трябва не само да обикаля из Силмария, да говори с хората, да събира предмети и да решава пъзели, но и да срази легиони вражески войници и чудовища. Засега е ясно, че героят трябва да се изправи срещу наемните войници, гладиатори, цербери, минотаври и всякакви други изчадия от древногръцките легенди. Какви ще бъдат точно зависи само от въображението на Sierra. В демонстрационния вариант на играта можете да разговаряте с някои от героите - управителя на най-голямата банка в страната (First Bank of Silmaria), шефа на Гилдията на крадците, местния ковач, странстващи търговци от расата Катта (хора-котки). Те в общи линии ще ви разясням това, което ви очаква в пълния вариант на Dragonfire.



За разлика от предишните игри от поредицата, героят ще разполага с разнообразен арсенал - различни видове ножове, мечове, копия, брадви, тризъбци и т. н. Някои от оръжията ще имат впечатляващ ефект върху противниците, но за сметка на това ще са доста бавни. Разширен е и арсеналът на средствата за защита - щитове, шлемове, брони...

Quest for Glory 5 ще е първата игра от поредицата, където има и персонализирани играчи. Освен традиционните за поредицата четири характера - боец, магьосник, крадец и рицар-паладин - в действие влизат и двама нови участници - Елза фон Шпилбург и Магнум Опус. Елза е дъщеря на стария барон от първата част на играта и вече се е преквалифицирала в авантюрист и майстор на меча. Магнум пък е треньор на местните гладиатори. Всеки един от характерите притежава различен набор умения. Всяко от тях може да се подобрява в хода на играта. За първи път в историята на Quest for Glory действието ще може да се развива и под водата. Някои от характерите ще бъдат изключителни майстори на дълбочинното гмуркане. Героите на играта ще могат да поприключенстват дори в загадъчния подводен свят на Атлантида. По всичко личи също, че създателите от Sierra смятат да въведат и подводните битки като част от премеждията по пътя към славата.

За първи път приключение от поредицата Quest for Glory ще може да се играе и в мрежов режим. Отделните играчи ще могат да се сражават както един срещу друг, така и съвместно срещу силите на злото.

Морган Кроу





MotorHead

Производител:
DIGITAL ILLUSIONS
www.dice.se
Изисквания:
P90 | 16 MB RAM
1 MB Video | 3D Video Card

Още една игра, подходящ пример за това, как може да се използват пълноценно възможностите на 3D акселераторите, за да се направи с малко средства прилична игра. Този път от това се е възползвала малката скандинавска компания Digital Illusions и общо взето резултатът е доста приличен. Играта Motorhead е типичен автомобилен симулатор, наблягащ основно на добрата графика и на многобройните специални ефекти. За съжаление не се поддържат еднакво добре (поне до момента) всички 3D карти; а освен това като минимални изисквания производителите са посочили видеокарта с 1 MB памет – което е пълна смехория! Безсмислено е да се опитвате да играете Motorhead, ако не разполагате с необходимия видеоускорител – ако не сте в състояние да се възползвате от специалните ефекти, не си струва изобщо да си губите времето! Трябва обаче да се признае, че Digital Illusions са подходили доста хитро към нещата – всички състезания се провеждат вечер (или поне на свечеряване). Това е позволило да се "икономисат" много ресурси като просто са избегнати различни подробности от околната среда – няма дори зрители по трасето, да не говорим за такива "дреболии" като пейзаж, къщи, животни и т.н. За сметка на това има в изобилие светлини и светлинни ефекти! Всъщност те ефекти май са главното достойнство на тази игра – живо удоволствие е да се наблюдават многобройните неонови реклами, разните отразени, бягащи, скачащи, въртящи се и т.н. светлинни източници (по едно време навлязох в чудно красив тунел и забравих, че освен да гледам трябва и да управлявам)! Разбира се, наличието на многобройните допълнителни зрителни ефекти също не трябва да се забравя – като например сноповете от искри, когато обелите боята на мантинелата, следите от гуми по асфалта – всичко съпроводено от "надлежните" звукови ефекти (но все пак това отдавна е стандарт при автомобилните симулатори).

Все пак трябва да се признае, че производителите са внесли и интрига в екшъна! По принцип разполагате с 10 различни автомобила – различни не толкова по външен вид, колкото по такива показатели като максимална скорост, ускорение и сцепление с пътя (grip). Разполагате и с 8 различни трасета, както и със седем ръководени от компютъра силно индивидуализирани съперници. При това играта е на състезателен принцип – в началото можете да използвате само 2 коли и две трасета и ще трябва доста да се поизпотите, докато преминете в по-горна професионална категория и получите достъп до останалите писти и автомобили. Освен това много сериозно внимание е обърнато на multiplayer възможностите (Digital Illusions може и да са скандинавска компания, но явно са се прицелили в щатския пазар). Можете да регистрирате различни leagues от играчи и да се състезавате поотборно, като компютъра следи класациите и подрежда отборите (почти както се прави от сървърите за online игра).



В общи линии това е – един грамотно направен автомобилен симулатор, работещ превъзходно, ако имате компютър с необходимите "конски сили" и добра 3D видеокарта, но все пак не е игра, която ще остави трайна следа в паметта на геймърите!

Outwars



Производител:
SingleTrac,
а GT Interactive Studio
www.gtinteractive.com
Изисквания:
Pentium | 32 MB RAM
2 MB Video

Падате ли си по „Звездните рейнджъри"? Имам предвид книгата на Робърт Хайлайн, а не едноименния филм на Пол Верховън. Ако това е така, непременно трябва да опитате новата игра Outwars. Програмистите от GD Interactive и Microsoft ще ви предоставят възможността да облечете скафандъра на високотехнологичен космически командос и да повоювате в third person view „а ла Tomb rider" срещу насекомоподобни пришълци, които атакуват земните поселения из галактиката. За разлика от филма „Звездни рейнджъри", където десантчиците приличаха повече на американски морски пехотинци, боецът от Outwars напомня за полумеханизираните вòйни от едноименната книга. Той е облечен в тежко брониран костюм със сервосистеми, нагръбни двигатели, с които може да се лети и щурмово въоръжение, напълно достатъчно да изпепели цял противников полк. Реактивната раница дава възможност на рейнджъра да скача изключително високо, да прелита определено разстояние и дори да води битки във въздуха. За жалост (но съвсем логично), героят разполага с ограничен запас от енергия за двигателите. По принцип тя постепенно се възстановява, но при повечето от мисиите бързината е критичен фактор и ако играчът хвърчи насам-натам със или без причина, той може да се окаже без достатъчно тяга в най-важния момент. Но нека да кажем нещо и за сюжета на Outwars.

Сюжетът на играта не блести с особена оригиналност. Притиснати от липсата на ресурси, земляните са принудени да напуснат родната си планета и да започнат колонизация на вселената. Всичко върви добре до момента, в който няколко предни поста са изравнени със земята. Изглежда е време за война.

На помощ се притичат Колониалните сили за отбрана (CDF) и по-специално - бойците от елитния щурмови корпус, носещи звучния прякор „Безстрашните". Започвате вашата армейска кариера като редови войник в света на Микхал - една от атакуваните земни колонии. Планетата е почти разрушена от нападащите пришълци и командосите идват да измъкнат оцелелите. Облечен във възможно най-лекия защитен костюм, играчът трябва да се добере до спасителния кораб, преди той да е отлетял. Измъквате се с командосите, а светът на Микхал изгаря в пламъците на войната. Ръководството на Колониалните сили за отбрана обаче ви предоставя възможност да се присъедините към „Безстрашните", разбира се след подходящ курс на обучение. Така попадате в щурмовия корпус като новобранец и заминавате за планетата Оазис, където е тренировъчният център на звездните рейнджъри. Тук трябва да се научите как да използвате оптимално реактивната си раница, да стреляте точно по статични, подвижни и летящи цели, да взривявате вражески инсталации и да командвате войсково отделение. Ще трябва да овладеете и базови тактически умения - как да степенувате целите по важност, да използвате подходящото оръжие за съответния противник, да разполагате във времето изпълнението на отделните задачи в мисията и да избирате най-точния момент за всяка една от тях. В разгара на тренировките, точно когато играчът и неговите събратя-новобранци трябва да „ликвидират" един от инструкторите в учебно сражение, насред полигона се стоварва извънземен десант. Макар и учил-недоучил все още зеленият щурмовак трябва да задържи нашествениците, докато бъде прибран от своите. Десантният кораб, който трябва да измъкне обучаващите се командоси от зоната, обаче е ударен от вражески изстрел и аварийно каца в тренировъчна зона А. Тъй като вече е







получил своето бойно кръщение, нашият герой трябва да отбранява совалката, докато техниците ремонтират повредения двигател. След като за пореден път докаже, че е най-печеният новобранец, играчът получава и най-отговорната мисия – да взриви командния център на планетата Оазис, който вече е попаднал в ръцете на извънземните „буболечки“. Преди окончателно да напуснат планетата, рейнджърите трябва да изпълнят и една последна задача – да приберат от военната изследователска станция прототипите на нови десантни костюми. След тази мисия оцелелите подразделения на Колониалните сили за отбрана се измъкват в хиперпространството, а нашествениците по някакъв начин успяват да превърнат Оазис от райски свят в планета от ада. Така преждевременно се оказвате ветеран в щурмовия корпус на „Безстрашните“. Оттук нататък войната срещу чуждопланетните нашественици се развихря с пълна сила.

В битката си с тях ще разполагате с изключително богато въоръжение. Най-важната част от екипировката на звездния рейнджър е бойният костюм. Боецът може да избира между пет вида защитни скафандри – стандартен пехотински, разузнавателен, боен, щурмови и „безстрашен“. С изключение на първия, който се използва само в началната мисия, всички костюми имат реактивна раница. Разузнавателният костюм е перфектен за всякакви операции, при които бързината и безшумността са ключови фактори. Той притежава изключително добри способности за летене, конструиран е на базата на „стелт“ технологията, но за сметка на това не е добре брониран и има само леко въоръжение. Бойният костюм е стандартен за корпуса на „Безстрашните“. Той е оптималният вариант за всяка операция – здрава броня, задоволителни летателни характеристики и възможности за използване както на леко стрелково оръжие, така и на тежка бойна техника (ракети, гранати). С щурмовите скафандри звездните рейнджъри стават като ходещи танкове. Това е костюмът с най-дебела броня. Боецът вече разполага с по две точки за инсталиране на тежко въоръжение и за съхранение на мини. Слабото му място обаче е летенето. Последният писък на командоската мода е костюмът от типа „Безстрашен“. Колониалните сили за отбрана планират да го въведат на въоръжение след не по-малко от една година. Този скафандър е малко по-леко брониран от щурмовия, но за сметка на това с него се лети доста по-добре. Освен това „Безстрашните“ костюми също имат по две точки за тежки оръжия и мини.

Все пак трябва да разкажем нещо и за самите нападатели. Според оскъдните данни на земното разузнаване пришълците идват от района на съзвездието Хидра и наподобяват гигантски „буболечки“. Интелектът им обаче не е за подценяване. Тяхното общество е устроено по подобие на рояк насекоми - състои се от различни видове, специализирани в изпълнението на точно определени задължения. Отделните представители на рояка са лишени от инициативност и инстинкт за самосъхранение. Всяка армия на чуждоземците се ръководи от „кралица“, която взима почти всички важни решения. Ако тя бъде ликвидирана, командната верига на нападателите се разпада почти напълно, твърдят земните шпиони. Според анализите на разузнаването най-високо в йерархията на нашествениците са същества, условно наречени „свръхразум“. Досега обаче пришълци от този вид не са открити... Така че грабвайте бластера си и започвайте да търсите!

Моргън Кроу







Производител:
NEW WORLD COMPUTING
www.nwcomputing.com
Изисквания:
Pentium 90 MHz | 16 MB RAM

Might and Magic VI

Дългата и кръвопролитна война за Enroth завърши. С вашата решаваща помощ Roland отвоюва трона на кралството от своя evil брат Archibald, повелителя на Necromancers (и го превърна в статуя от камък, BTW). Героите на Might and Magic окачиха мечовете по стените в замъците си и се заловиха с търговия и земеделие. Последваха мирни години. Пътищата бяха безопасни, селяните прибираха богати реколти, многобройни занаятчии работеха в градовете...

Докато един ден крал Roland, придружен от няколко от най-верните си рицари, напусна столицата и се отправи в неизвестна посока. След няколко месеца се наложи и на Queen Catherine да се завърне в родното си място за погребението на своя баща. Нейното отсъствие трябваше да бъде съвсем кратко, но по незнайни причини тя също не се завръщаше! Единствен от кралската фамилия малкият принц Nicolai остана в Enroth. На практика цялото управление се пое от Regent Wilbur Humphrey. И така продължи няколко месеца...

Но странни неща започнаха да се случват! В разгара на лятото свирепи зимни урагани унищожаваха посевите и добитъка (зла магия, клатеха глави старите хора). Като че отникъде се изсипваха орди от свирепи демони и унищожаваха цели села. В морето се появиха страшни чудовища и корабоплаването замря. И хората по села, градове и замъци започнаха да си приказват – кралската фамилия е загубила своя Mandate of Heaven, даденото от боговете право да управлява Enroth.

Един ден орда демони нападна и унищожи малкото село Sweet Water. Единствено четири деца успяха да се спасят, благодарение на стария отшелник Falagar и малкото заклинания, които той знаеше. Изминаха няколко години, децата порастнаха. През това време Falagar успя да им предаде своите макар и скромни познания. Дойде време някогашните деца да тръгнат по широкия свят. Но странно... в изоставен лагер на гоблини, в чанта близо до огнището намериха писмо – подпечатан с восъчен печат пергамент. И още постранно бе съдържанието на пергамента! Като че ли някаква зловеща религиозна секта бе в дъното на всички злокобни събития, преследващи кралската фамилия и целият Enroth... Но това не засягаше четиримата другари по съдба (или поне те така си мислеха). По важно бе, че писмото бе за някаква явно важна личност в близкия град New Sorpigal, и приносителят му щеше да получи добра сума като възнаграждение. Е, те така или иначе отиваха в тази посока, така че защо да не отнесат писмото и да спечелят някоя и друга златна монета?

Дотук с увода... сега по същество!

Феновете на стратегиите The Heroes of Might and Magic може и да бъдат разочаровани. Новата игра е свързана сюжетно с тях, но това НЕ Е стратегия, а RPG в най-класическия си вид! Всъщност привържениците на този жанр веднага ще си





спомнят поредицата role playing games Might and Magic, която по замисъл трябваше да завърши с петата част. Е, трябваше... Новата игра е изцяло преработена, за да отговоря на съвременните изисквания (и възможности) на игрите. Освен това значително са променени системата на магиите (и на магическите предмети, съвсем логично), различни са и принципите, съгласно които героите се развиват в своите умения. Персонажите са намалени от шест (основни) на четири, намалени са и възможните класове герои – останали са само knight, paladin, archer, cleric, sorceror и druid. Въобще разликите са много повече от приликите, така че се е получила една напълно нова игра! Графиката е много красива, въпреки че не поддържа 3D хардуерно ускорение (само за информация – отначало бе обявено точно обратното, но производителите са се отказали, тъй като поради невероятното графично многообразие ще са били необходими извънредно мощни PC конфигурации!). Като стана въпрос за разликите – едно от найважните нововъдения е реалното време, в което се развиват събитията и се извършва движението (преди бе постъпково). Битките също могат да бъдат в реално време, но НЕ ТРЯБВА да допускаме това В НИКАКЪВ СЛУЧАЙ! Абсолютно е невъзможно в реално време да управлявате четири персонажа и особено да успеете смислено да използвате някаква магия! А никак не е случайно, че играта се нарича Might and Magic! Без магия, и то много, много магия нямате абсолютно никакви шансове! Всъщност можете да комбинирате двата режима – в реално време да се придвижвате към по изгодни позиции или пък да бягате (и на най-добрите ще им се случи), а когато наистина започне битката веднага удряте един ENTER и преминавате в turn mode!

Самата игра реално започва пред градската порта на New Sorpigal, като можете да изберете quick start с предварително готови персонажи или сами да си създадете бойците и магьосниците. Естествено, истинските фенове на RPG никога няма да изберат quick start, тъй като всеки си има любим стил на игра и, разбира се, всеки ще иска да има герои, които да „паснат" на предпочитаната от него тактика и стратегия (and it's fun, anyway!). Все пак като подбирате класовете на персонажите, не забравяйте какво написах погоре за магията – действително ще имате огромна нужда от нея!



Играта е невероятно сложна и многообразна – ще се наложи да боравите с няколко десетки skills, които са от различни рангове (нива) и степени (normal, expert и master), с девет различни типа магии (spells), с многобройни магически оръжия, брони и miscellaneous items. Освен това можете да наемате до двама помощници, които няма да участват пряко в битките, но пък ще ви подпомагат с ценните си умения (skills). Разбира се, в главния quest, в който бързо ще се забъркате, ще получите и куп други задачи (miniquests), които обаче няма да са от съществено значение за изхода на играта. Въпреки това ще е добре да решите колкото се може повече заради уменията, парите и ценните предмети, които ще ви донесат – and don't forget the fun too!

Е, мястото, което бяхме запазили за играта на страниците на този брой вече се запълни, така че засега толкова! В действителност има още много hints and tips, които биха ви били изключително полезни, и може би в следващият брой на списанието ще успеем да заделим още две-три странички!

И една новина за феновете на Heroes of Might and Magic - производителят New World Computing в момента работи по третата част на играта!





ARMY MEN



Производител:
3DO COMPANY
www.armymen.com

Изисквания:
486DX | 16 MB RAM
75 MB HDD

Може да ви се струва невероятно, но някога, в много-много древни времена, е имало хора, които са съществували без да имат компютри! Честна дума! А на какво са играели, ще попитате вие? На tabletop игри! Точно така, един голям шарен картон, разгънат върху здрава маса (за да може безопасно да се блъска върху нея), и играчите придвижват по картона своите картончета, кукли и парцалки и многобройни ПЛАСТМАСОВИ войничета, камиончета и танкчета. Ключовата дума е „пластмасови", защото 3DO е направила именно tabletop военна игра с пластмасови участници, но за: компютър! Всъщност въпреки че фигурите са направени да изглеждат като някогашните пластмасови армии, самата игра е една доста трудна екшън-стратегия в реално време, състояща се от тридесет взаимосвързани кампании! Изразът „пластмасови участници, но за: компютър" е странен, но това е точно така - производителите са се постарали да постигнат почти перфектна имитация на едновремешните войничета, сгради, дървета: всичко, което се вижда на екрана, като че ли наистина е изработено от пластмаса. Когато подпалите с огнехвъргачка някой противник, той се разтопява; когато „убиете" войник, той се разхвърчава на дребни парченца: въобще си личи колко много труд е вложен, за да се подсили сходството. Но пак повтарям, това не бива да ви заблуждава - става въпрос за действително трудна екшън-стратегия, а не за някаква игра за деца или просто за обикновен екшън. Всъщност имам познат, който се опита да я играе като че ли е Quake - и не успя да завърши дори и първата мисия.

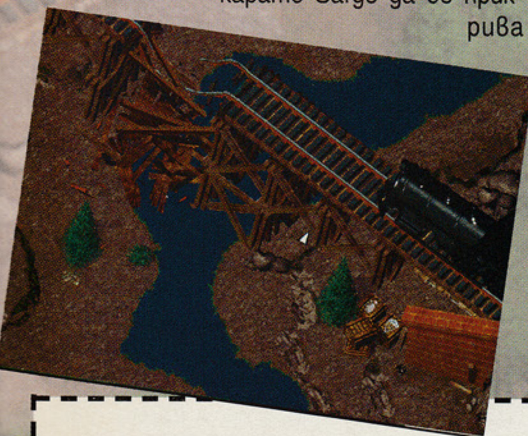
Персонажът, с който ще играете (и ще загубите цялата игра, ако го убият), е sargeant ... ъ-ъъ... абе, всички го наричат просто Sarge! Основната идея на стратегията е битката между „зелените" т.е. вие, и „кафявите". Освен тях в повечето от мисиите ще се срещнете и с представители и на другите две воюващи страни - „сивите" и „сините". Целта на кампанията поне в началото е напълно неизвестна. След две-три мисии обаче започват да постъпват откъслечни парчета информация за някакво „секретно оръжие" и за някакъв „портал", който трябва да бъде активиран, за да заработи секретното оръжие. Представителите и на четирите армии се вкопчват в жестока схватка за овладяването на този секрет и на трите части, от които се състои ключът за активиране на портала. За да привършите играта, ще трябва да превърмите 3 групи от по 10 мисии - в пустинята, в планината (всъщност в гористата местност) и в град Bayou.





Различните мисии са сюжетно свързани помежду си - например главното командване на „зелените“ (т.е. вие) е научило, че шпионин на „сините“ е откраднал ценен документ. Целта на мисията е заедно с малка група войници да откриете шпионина и да му отнемете документа, преди да се е добрал до своите. Свършвате си успешно работата и ето новата ви задача: от документа става ясно, че еди-кой си знае нещо съществено по въпроса. Дребният проблем е, че този еди-кой си се намира във военнопленнически лагер на „кафявите“... и т. н.

Управлението на играта е доста трудно - ще трябва да използвате повече от двадесет клавиша! Добрата новина е, че можете да си направите custom конфигурация, а и задължително ще трябва да прекарате доста време в тренировъчния лагер (Boot camp). Там ще се научите как да накарате Sarge да се прикрива зад скали и дървета, как да прикляква и да пълзи, ще се научите да хвърляте гранати, да стреляте с базука и миномет, да използвате огнехвъргачка; да ръководите придадените ви войници, да правите парашутен десант в тила на врага; ще искате помощ от главното командване под формата на бомбен удар по врага или само извършване на въздушно разузнаване; ще трябва и да се поупражнявате в управлението на джипове, на танк, бронетранспортьор или на обикновен камион. Идеята е да се научите да се движите (примерно) с танка и същевременно да умеете да насочвате кулата с оръдието и да разчиствате околността от противници. Дори самото разчитане на картата или разглеждането на околността също ще изисква известни упражнения.



Някои от мисиите ще трябва да изпълните съвсем сам, в други ще имате помощ от един или повече отряди войници; ако изпратите парашутен десант и някой от десантчиците оцелее, ще може също да го присъедините към вашата армия. По отношение на оръжието и екипировката - обикновено в началото на всяка мисия ще сте въоръжен единствено с най-обикновена пушка; всички екстри евентуално могат да се намерят в разпръснати по картата сандъци (дори и опцията за въздушна подкрепа, което изглежда доста странно). Обикновено всеки сандък е маркиран със съответната иконка, но има и доста немаркирани сандъци - в някои от тях също може да намерите полезни предмети.

Досадното е, че придадените ви войници не могат да се превъоръжават, т.е. те си остават до края на мисията със „щатното“ оборудване. По принцип Sarge може да носи освен пушката си (която може да се ъпгрейдва до автоматичен вариант), още едно оръжие плюс един вид специално оборудване - аптечка, миночистач, експлозив или противопехотни мини; освен това има и три слота, в които се поставят „наличните“ (но не повече от три), възможности за въздушна подкрепа.

Графиката на играта е доста добра, а приятното впечатление се допълва и от взаимодействието с околната среда - огнехвъргачката възпламенява дърветата и храстите, гранатите разкъсват противопехотните заграждения от бодлива тел, изстрелите от танковите оръдия разрушават цели стени.

Към плюсовете може да се прибави и добрият AI на противника - вражеските войници залягат или си търсят укрития, а ако ги попритиснете се опитват да избягат; не се колебаят да използват гранати, а пък за базуките и огнехвъргачките да не говорим - като че ли са били родени с тях!

ARMY MEN е много добра игра и при това приятно разнообразие сред множеството Clone&Conquer стратегии. За съжаление обаче вероятно ще ви се стори малко кратичка, особено ако нямате възможност да се възползвате от multiplayer опциите.

ПРЕЗАРЕЖДАМЕ И РЕЦИКЛИРАМЕ
ТОНЕР КАСЕТИ ЗА ЛАЗЕРНИ ПРИНТЕРИ



САМО С ТОЗИ ТАЛОН СПЕСТЯВАТЕ 1000 лева







(като качество)







(като цена)



Бул.Шипченски проход 44, бл.247, ет.6, ап22, тел.:973 38 13 или 72 86 71

Производител:
DREAMFORGE ENTERTAINMENT
ASC GAMES
www.ascgames.com
Изисквания:
Pentium 90 MHz | 16 MB RAM



Компанията ASC GAMES не е особено позната на българските любители на компютърните игри, но може би им е известно едно друго тяхно заглавие отпреди няколко месеца – Grand Theft Auto! Сега те се намесват и в друг жанр, при това изключително успешно. Sanitarium е един съвсем нетипичен quest, с повече от интересен плот и извънредно добра изометрична 3D графика!

Началото на играта много прилича на Countdown - един класически quest отпреди няколко години! Играта започва с напълно черен екран... и съвсем слаби и разбъркани audio клипове – шум от автомобилни двигатели, женски глас, отчетливо се чува думата “accident”... и после тишина... Отваряте очи... Мястото, на което се намирате, ви е напълно непознато! И всичко е много мрачно и подтискащо... чуват се странни шумове... Оглеждате се... намирате се в нещо, което прилича на стая в найдолнопробна болница... или в лудница? Или може би... затвор? Облечен сте в захабен болничен халат... Опитвате да отворите вратата – не е заключена! Е, поне не затвор! Оглеждате се недоумяващо наоколо! О, изглежда наистина е лудница – поне ако се съди по поведението на неколцината други обитатели на мястото! Но вие не сте луд! Какво общо имат шумът от автомобилните двигатели, евентуалната катастрофа и тази лудница? Оглеждате отново другите обитатели – един-двама също имат вид на нормални хора! Може би те ще могат да ви дадат някаква полезна информация... Опитвате да заговорите най-близкия от тях... Той пита как се казвате... Отгов... Но... Името!!! Как се казвате??? Но това не е възможно! Не е възможно да не знаете собственото си име? Къде всъщност се намирате? Кой ви е докарал тук? И защо? Оглеждате се отново... Намирате се в някаква странна кула... Цялата разделена на малки и мизерни стаи... Сред хора, които явно не са съвсем наред... В центъра на кулата се издига самотна остъклена кабина... До стената пък има много странна статуя – жена с крила! Изображение на ангел? Започвате да разпитвате другарите си по съдба – поне тези, които изглеждат нормално... Но май вие сте единственият нормален човек в цялата кула – приказките на всички други са...наистина луди! Може би ако успеете да се доберете до остъклената кабина ще разберете нещо... Но тя е недостижима – от вас я отделя пропаст, дълбока няколко етажа! А край стената бумти нажежен до червено парен котел... Смътно си спомняте за някаква опасност... Оглеждате пак централната кабина – до нея стига дебел електрически кабел. Ако имахте само ръкавици... но може би и нещо друго ще свърши работа? Чаршаф от килиите? О, ето една мръсна хавлиена кърпа... Грабвате я бързо и я увивате около кабела. Плъзвате се над бездната... стараете се да не гледате надолу... И ето, вече сте на малката площадка пред кабината! А този бутон за какво е? Аха, малко подвижно мостче съедини кабината и останалата част от кулата! А сега да претърсим кабината! Сейф! Но с електронна ключалка... Без инструменти не можете да направите нищо! Може би този компютър рабо-





ти! Преди това обаче трябва да включите захранването! Добре поне, че кабелите имат цветни маркировки! Ето, заработи... Хмм... странно! О-о-оо! Късо съединение! Или дявол знае какво! От това компютър вече няма да стане! Но... електронната ключалка на сейфа? Е, всяко зло за добро! Късото съединение повреди електрониката и сейфът зейна отворен! Така... Така-а-а... Записки... Писмо... относно някакъв древен ключ? А това какво е? Изглежда наистина древно? Ключът? А какво е това странно усещане за нещо познато? Тази статуя... Като че има нещо общо с този ключ (поне решавате да го наречете ключ, въпреки че изобщо не ви прилича на такова нещо!)... Ето там в основата на статуята... Може би това е ключалката? Ха! Става! Но какво... Къде изчезна кулата??? Е, статуята е все още тук! Всъщност къде? Намирате се в малка градинка насред площада на неголямо градче!!! Наоколо играят деца... Но... Не е възможно! Това е някакъв кошмар, излязъл сякаш от книга на Стивън Кинг! Почти всички деца са УРОДИ!!! Как ли изглеждат възрастните? Но всъщност къде са те? Не се вижда нито един възрастен? Дали това не е просто сън? Да ги разпитаме... Съвсем внимателно... Тактично... Деликатно... КАКВО, ПО ДЯВОЛИТЕ, СТАВА ТУК!!!

Надявам се, че сте придобили представа за атмосферата в играта! Ако нещата дотук ви се виждат странни, мога да ви уверя, че занапред ще станат още по-странни! Фабулата на куеста като че ли действително е родена от болното въображение на Стивън Кинг... като не пропуснете да добавите и солидна доза черен хумор в стил "Семейство Адамс"! И въпреки това сюжетът е съвсем сериозен! Много от разговорите, от местата, които ще посетите, от някои бегло видени предмети ще предизвикват откъслечните ви спомени... Постепенно ще започнете да си припомняте кой сте вие, как се казвате; ще започнете да си спомняте отминали събития... Ще се окаже, че думите на лудите от първата част на играта не са били чак толкова луди! И, разбира се, както винаги се оказва накрая, нещата ще излязат значително по-сложни и ще трябва да решите много по-тежки задачи, отколкото само да си припомните кой сте, какво се е случило с вас и как да се отървете от лудницата (не си въобразявайте, че това е лесна задача – номерът със статуята изглежда ефективен, но съвсем скоро ще се завърнете обратно!).

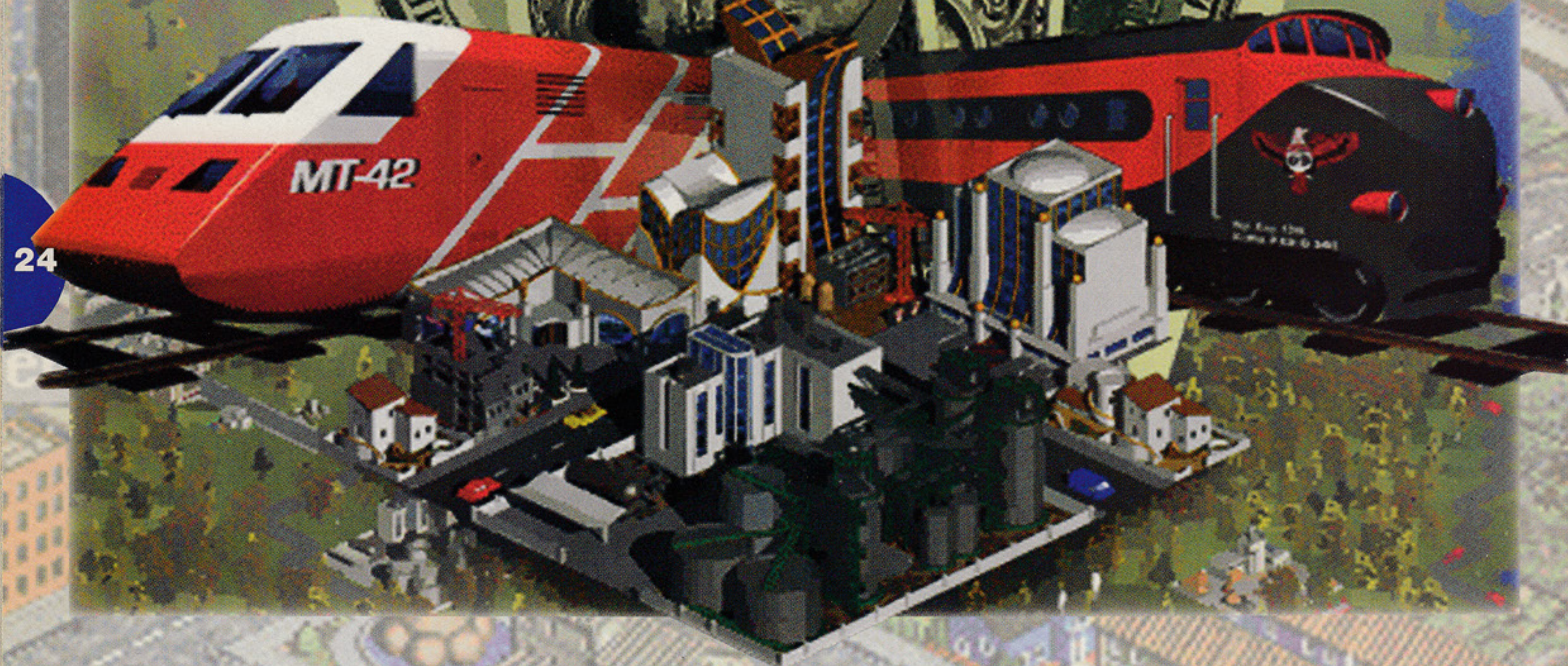




И последно – играта има и една интересна особеност, за която ще си дадете сметка едва като изиграете известна част от нея – в повечето quests от този тип обикновено знаете какво трябва да постигнете (например да се ожените за царската дъщеря, да накажете лошите чичковци и т.н.) и се стараете да извършвате такива действия, които ви доближават до целта (или поне така смятаме); в Sanitarium обаче ще трябва да се оставите на събитията да ви водят и едва към края на играта ще съумеете да обедините многобройните разхвърляни парченца и ще осъзнаете всъщност към какво точно сте се стремили през цялото време.

реклама 66 8267
92 00 313
ефир 09 0021 250 10
92 00 288
студио 92 00 299
MM
MM
кабелен музикален канал

INDRUSTRY GIANT



Както не е трудно да се досетите от заглавието, целта на занятието е да станете голяма клечка в бизнеса. В началото на играта имате възможност да избирате дали да започнете отделни мисии (например „прецакай другарчето си"), цял сценарий (всъщност поредица от мисии с разнообразни цели, изискващи различни подходи за спечелването им), цялостна кариера (но като че ли няма особена разлика между „кариера" и „сценарий") или просто игра върху случайно генерирана карта.

Впечатлението при първоначалното запознаване със стратегията е за нещо много познато! Графическото оформление е изцяло заимствано от Transport Tycoon, само е попроменено менюто за управление (разположението на бутоните от хоризонтално е станало вертикално)! По-нататък усещането за нещо много познато остава - не само графиката е като в TT, но и самата концепция на строителството и развитието на бизнеса отново е заимствана от там! Действително основната ви цел е да произвеждате стоки и да ги продавате с добра печалба, но разликата между добрия и калпавия бизнес се получава до голяма степен от ефективния (или обратно) транспорт! Можете да използвате всичко - автомобили, железници, воден и въздушен транспорт, като естествено ще трябва да строите и съответната инфраструктура - пътища, мостове, тунели и т.н. Този, който е запознат с Transport Tycoon, няма да има никакви проблеми с адаптирането и към новата игра! Принципите са съвсем същите - избирате вида транспорт, построявате гари, автомобилни депа, пристанища и летища, като всяко здание си има обхват на действие; после свързвате товарно-разтоварните пунктове със съответния вид път (например прокарвате железница между летищата ;-). Щракването с мишката върху някоя от сградите изважда списък с превозните средства, available за закупуване и готово. Остава само да им дадете конкретни маршрути и да посочите какво и от къде ще се товари или разтоварва. Като прокарвате пътищата важат отново същите правила като в TT - можете да повдигате или да понижавате нивото на терена, да строите тунели или мостове или просто да заобикаляте трудните за строеж места - въобще преценката дали ще направите по-къс и по-удобен, но по-скъп път или обратното изцяло зависи от вашите стратегически умения!

Разбира се, транспортната мрежа е само част от вашата бизнес-империя. В края на краищата няма никаква полза да произвеждате и да

Производител:
INTERACTIVE MAGIC
www.interactivemagic.com
Изисквания:
486 | 16 MB RAM | Windows 95

превозвате стоки, ако не можете да ги продадете. За да продавате, трябва да създадете в населените места и мрежа от магазини. Някои от сценариите изискват да съсредоточите усилията върху определен вид изделие (например автомобили), но по принцип може да строите shops за осем категории стоки. При избор на място за строеж се вземат предвид няколко фактора:

• Ще се наложи да се съобразявате с разходите за откупуване на парцелите и събаряне на съществуващите сгради. Често тези разходи са значително по-големи от стойността на самия магазин.

• Всеки магазин има зона на покритие - кварталите, чиито жители се очаква да пазаруват в него; от зоната на покритие зависят и очакваните месечни продажби за всяка стока. Разполагането на магазин в центъра дава „ценна" зона на покритие, но пък води до голям разход за откупуване и demolition.

• Очаквано развитие на града - всички ваши (и на конкурентите ви) строежи имат коефициент на привлекателност (който може да бъде и отрицателен). Можете да строите градски пътища и различни градски сгради (от които нямате пряка полза), можете и да изравнявате терена с цел да насочите развитието на града в желана от вас посока. Добра тактика е да построите евтин магазин в покрайнините, ако очаквате експанзия на жилищните сгради към него и дори да създадете малко градски пътища. Това ще доведе до по-голяма атрактивност на тези парцели и до бързото им заселване. Обратно - заводите например отблъскват градското население; гаден номер е да пльоснете една фабрика точно до търговския център на вашия конкурент и после се тупате доволно по корема.

• Технологично обновление и разходи за реклама. Играта обикновено започва през 1960-та година. Естествено по това време няма как да произвеждате и да продавате компютри или видеоигри например, така че успехът ви донякъде зависи от това, доколко бързо ще реорганизирате търговската и производствената си мрежа и ще предложите на жителите най-новите стоки, особено ако успеете да изпреварите конкурентите си. Разбира се, на тях също така ще трябва и да им бъдат проглушени ушите с предимствата, които получават, ако пазаруват от вас (това някои го наричат реклама).

• И нещо, което може да се пропусне съвсем лесно - не забравяйте, че този магазин трябва да се снабдява и със стоки - да не стане така, че строите shop за електроника за $200 000 и се оказва, че трябва да прокарате и тунел за $1 000 000, за да могат камионите ви да стигнат до него!



Играта никак не е лесна (поне за американците), но пък имаме tutorial, пълен manual в PDF формат и подробна on-line help, която включва и цялата технологична производствена верига - т.е. необходими суровини, технологии и заводи (относно технологиите - не можете например да правите пластмасови играчки, ако производството на пластмаси още не е усвоено напълно, ще трябва да се задоволите с чудесни дървени влакчета!).

Като заключение - едно чудесно забавление, особено ако не държите непременно във всяка ваша игра да хвърчат гилзи и други убийствени предмети, а предпочитате да размажете съперниците си с по-елегантни способи!

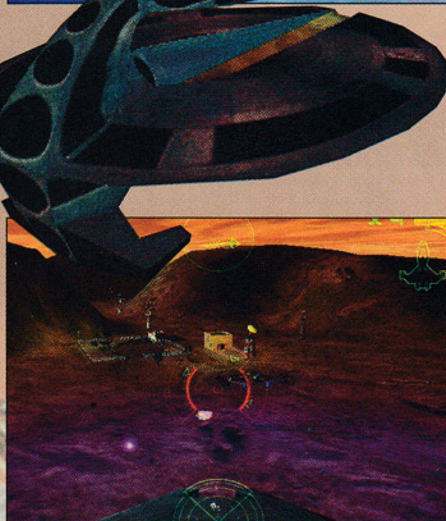
ФРАНЦИЯ '98 98.3 MHz с DARIK Radio

ВАРНА	90.7 MHz	ЯМБОЛ	99.4 MHz
ПЛОВДИВ	94.6 MHz	КЮСТЕНДИЛ	106.2 MHz
БУРГАС	91.1 MHz	Г. ОРЯХОВИЦА	88.9 MHz
ДОБРИЧ	103.7 MHz	СВИЩОВ	94.7 MHz
ПАЗАРДЖИК	94.6 MHz	РУСЕ	104.0 MHz
ВРАЦА	87.9 MHz	ШУМЕН	101.2 MHz













Производителите на игри трябва всеки ден да изпращат по една огромна благодарност на създателите на 3D видеокарти! Защо ли? Ами защото правенето на нелоша игра вече става сравнително много по-лесно – влагате малко повече „цвят" (поне 16-битов), задължително използвате всички достъпни 3D видеоефекти и добавяте солидно количество екшън. И ето че новата игра с повече от добра графика е вече готова! Всъщност това е изгодно за нас, потребителите – защото и малки софтуерни компании имат шансове да направят добра игра. Е, екшън-симулацията на не особено известната английската фирма Rage Software е направена именно по горната рецепта – и се е получило нещо доста добро (по-добро дори от някои игри, за които са похарчени милиони долари)!

Сюжетът на игрицата е елементарен – 6 Юни 2009 година, Радарна инсталация за наблюдение на космическото пространство ADATA – Кения, Африка, 21:00 часа местно време. Следящият компютър отчита навлизане в атмосферата на неидентифицирани летящи обекти! Произход – извънземен! Red Alert! Red Alert... тревога първа степен! Извънземните кораби съвсем явно са се насочили към въпросната радарна инсталация и командния център за обработка на информацията, постъпваща от радара. Ако извънземните успеят да унищожат инсталацията, в отбраната на земята ще се отвори огромна дупка! Това всъщност е и първата ви мисия – като командир на наземната лазерна батарея ще трябва на всяка цена да отбиете атаката!

Фактът, че играта е създадена от малка компания, съвсем не означава, че тя е елементарна. Да започнем с това, че производителят е включил поддръжка на всички основни видове 3D видеокарти (което често не се прави от компании със значително по-големи претенции). Допълнително преимущество е възможността за всички видове multi-player, дори можете да играете на един-единствен компютър като използвате опцията split screen! Тази опция е типична най-вече за видеоприставките и това ми подсказва, че може би тази игра също първоначално е била създадена за Nintendo (примерно). Приятните изненади продължават и по-нататък – оказва се, че можете да поиграете на ТРИ различни игри: arcade, campaign arcade и campaign tactics. Аркадата е ясна – това си е чист екшън от типа един срещу много, като хубавото нещо е, че можете да поиграете и с извънземните кораби! Двата типа кампании естествено се състоят от поредица мисии, като поне първата мисия е почти еднаква и за двете кампании. Каква е разликата по-нататък не знам, но по принцип ще имате възможност да използвате цял куп както наземни, така и хвъркати бойни машини. Като стана въпрос за това – погледнах в директорията на играта, където са съхранени изображенията на предвидената за използване бойна техника и изброих ДВАДЕСЕТ И ДВА различни самолета, космически кораби на извънземните, танкове и една... крава! Можете да вярвате на очите си – правилно прочетохте! Действително там се мъдри изображението на крава! Само дето не ми стана ясно дали това е някакъв особен вид самолет или просто е хитро замаскиран танк!

И последно – някои от вас може да са останали с погрешното впечатление, че става дума за екшън-игра. Реално това си е точно симулация и на екрана пред себе си ще видите доста индикатори с полезна информация – радар, датчик за приближаващи ракети и т.н., въобще почти всичко, което се полага на един уважаващ себе си симулатор!

Top 50

pc-mania@iname.com

Коя е най-добрата игра? Когато му омръзне да обяснява с часове очевидни неща, един истински gamer понякога е готов да премине от аргументите към юмруци. Така поне бяхме тръгнали да правим ние в редакцията. Е, не сме се били, защото сме приятели, но колко му е.

Идеята, която ни давате вие, читателите, е едно разумно решение на въпроса - да направим класация. Ако искате да кажете на другите коя е най-добрата игра, изпратете ни един e-mail (*pc-mania@iname.com*) или писмо до редакцията. Така любимата ви игра ще се изкачи с един глас към върха. Може да класираме и игри за 2-ро и 3-то място.

Сега публикуваме Top 50, направен от играчите по цял свят, а вие започвате да гласувате. От следващия брой ще публикуваме направената от вас класация. Тези, които познаят първите три игри на броя (и на всеки следващ) ще участват в томболата за специалните награди на PC MANIA. Очаквайте подробности!

TW	LW	NW	Заглавие	Издател / Жанр
1	1	9	Starcraft	Blizzard WG
2	3	6	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	3DO/Ubi Soft RP
3	2	36	Total Annihilation	Cavedog/GT WG
4	4	25	Quake 2	Id/Activision SH
5	5	34	Fallout	Interplay RP
6	6	33	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft ST
7	7	12	Battlezone	Activision WG
8	22	2	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT SH
9	8	29	The Curse of Monkey Island	LucasArts AD
10	10	81	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO ST
11	9	74	Diablo	Blizzard RP
12	12	19	Gag	Auric Vision AD
13	13	28	Tomb Raider 2	Eidos AC/AD
14	15	24	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts AC/SI
15	18	45	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse ST
16	14	80	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse ST
17	11	28	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts SP
18	44	4	Army Men	3DO/Ubi Soft AC/WG
19	16	30	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc RA
20	21	80	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood WG
21	28	6	Forsaken	Probe/Acclaim SH
22	23	49	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts ST
23	31	6	Allods (Sealed Mystery)	Nival/Buka RP
24	17	34	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts SH
25	19	50	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay RA
26	20	118	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse ST
27	25	28	Blade Runner	Westwood/Virgin AD
28	27	24	Worms 2	Team 17/MicroProse AC/PU
29	38	2	World Cup 98	EA Sports SP
30	33	37	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision WG
31	26	34	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape ST
32	40	57	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts AC/SI
33	39	31	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb AD
34	30	28	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos ST
35	29	36	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts SP
36	24	11	Parkan (The Imperial Chronicles)	Nikita AC
37	36	35	Ultima Online {!}	Origin/Electronic Arts RP
38	35	10	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	LucasArts ST
39	34	97	Quake/add-on	Id/GT SH
40	56	3	Monster Truck Madness 2	Terminal Reality/Microsoft RA
41	43	65	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse ST
42	45	5	Motorhead	Digital Illusions/Gremlin RA
43	41	89	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin RP
44	46	35	Lands of Lore (Guardians of Destiny)	Westwood RP
45	37	4	Spec Ops (Rangers Lead the Way)	Zombie/Ripcord AC
46	42	33	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts ST
47	32	9	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts WG
48	58	52	Moto Racer	Delphine/BMG RA
49	50	26	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic ST
50	62	8	M1 Tank Platoon 2	MicroProse SI

YONKO STEFANI Ltd - Multimedia Division

Музика, Софтуер, Списания, Аксесоари, CD-R, Дискети, Стойки, Кутийки за CD и др.

НАЙ-НИСКИ ЦЕНИ ЗА БАЛКАНИТЕ!

CD-Audio, CD-R, VCD, DVD, Playstation, Computer & Music Magazines, Multimedia

Agent & Reseller of WMD-UK, CENTERSOFT-UK, ONLINE Ltd, MATRIX-BG

Bolkans Distributor of CYBERTRACKS Records - ITALY

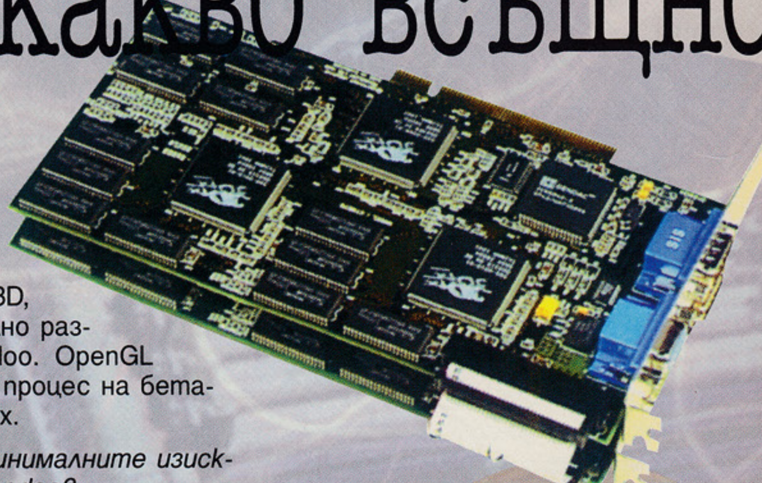
НОВО: 70 заглавия релакс, адреналин и спейс музика на DOLBY SURROUND. Директна продажба на собствена музикална и софтуерна CD-продукция. Супер цени на търговци на едро.

магазини: ул. „Княз Борис I“ №134 бул.„Стамболийски“ №25

Stamboliiski 22, Sofia-1301, Bulgaria, tel/fax:+359 2 980 98 13
E-mail: cdmania@techno-link.com; www.techno-link.com/clients/cdmania



Voodoo, Voodoo2, за какво всъщно



По желание на читателите на PC MANIA публикуваме отговори на най-често задаваните въпроси, свързани с Voodoo, Voodoo Rush и Voodoo 2.

1. *Какво са 3Dfx Interactive и Voodoo?*

3Dfx Interactive е фирмата, произвеждаща известните 3D чипове Voodoo и Voodoo Rush. 3Dfx Interactive продава чиповете на други фирми-производителки на 3Dfx карти. Картите с Voodoo чипсет работят в комбинация с друга обикновена (2D) видеокарта, като двете карти са свързани с кабел, а мониторът е свързан с Voodoo-то.

2. *Каква е разликата между Voodoo и Voodoo Rush?*

Voodoo Rush е 3D чип, вграден в обикновена видеокарта. 2D чипът най-често е доста слабият Alliance Semiconductor. Предимството е, че можете да работите в прозорец (това е невъзможно с Voodoo), а недостатъкът е, че ако решите да увеличите 2D-производителността ще трябва да смените цялата карта.

3. *Какви драйвери са ми необходими?*

- Драйверите от производителя на 3D картата. Ако ги нямате можете да използвате тези на 3Dfx, които би трябвало да работят с всяка карта с Voodoo чипсет.

- Glide драйвери за Voodoo. Glide е API драйвер, предназначен за Voodoo, така че всяка игра или софтуер да могат да го използват. При това положение няма значение дали една игра използва директно Voodoo-то. Glide драйверите работят с всяка Voodoo карта.

- Direct3D драйвери за Voodoo. Това е универсален драйвер, част от DirectX. Някои игри не са съвместими с Glide и в такъв случай използват Direct3D.

API (Application Programming Interface) - драйвери, с помощта на които игрите работят с различен хардуер.

API са DirectX, OpenGL или Glide. Най-използван в момента при 3D картите е Direct3D, а Glide е специално разработен за Voodoo. OpenGL драйверите са в процес на бета-тестване за 3Dfx.

4. *Какви са минималните изисквания за Voodoo?*

Pentium 90 Mhz, 8 MB RAM.

5. *Съвместимо ли е Voodoo с видеокарти, които имат 3D опции (например Matrox Mistique)?*

Да. Ако играта използва Glide или поддържа директно Voodoo - няма никакви проблеми.

Ако имате стара 2D/3D карта и играта използва Direct3D, трябва от менюто на играта да изберете Direct3D драйверите за Voodoo. В противен случай играта може да използва драйверите за старата карта. Има и програми, с помощта на които избираме кои драйвери да са default.

6. *Какво означават ефектите Anti-aliasing, Z-buffering, Bi-linear filtering и т.н.*

Animated Textures - симулира движение по повърхността на 3D обекти - например водата в реките като че ли наистина тече!

Anti-Aliasing - изглажда правите линии и преходите между текстурите.

Bi-linear filtering - елиминира пикселизация на текстурите при доближаване до тях.

MIP-mapping - Използват се различни по размер текстури в зависимост от близостта до тях.

Per-pixel alpha blending - дава възможност за реалистично изобразяване на прозрачни предмети (например стъкло, вода и т.н.).

Sub-pixel correction - подобрява качеството на изображението.

Z-buffering - изобразява предметите в дълбочина на екрана с правилна перспектива.

7. *Кои са производителите на Voodoo карти?*

ПРИНТЕРЪТ	**НЕ ПЕЧАТИ**
КОПИРНАТА МАШИНА	**НЕ РАБОТИ**
ХАРТИЯТА	**СВЪРШИ**

1. обаждате се на телефон 032/ 26 30 73 или 26 77 89
2. отивате на Фр. Рузвелт 2А без предупреждение
3. търсите Весо Неделчев или неговите хора.
4. намирате ги. край на проблемите.

ПЛОВДИВ СТЕМИ КОПИФАКС ЕООД

Voodoo Rush...
...ат си говорим?

Canopus Pure 3D
California Graphics
Deltron Flash 3D
Miromedia Hiscore 3D
Diamond Monster 3D
Guillemot MaxiGamer
Hercules Stingray 128-3D
Intergraph Intense 3D Voodoo
Jazz Multimedia Adrenaline Rush
Orchid Righteous 3D
Quantum 3D Obsidian
Skywell Magic 3D
TechWorks Power 3D

8. *Играта X тръгва, но след това забива или компютърът се рестартира. Какво да направя?*

Първо вижте Web-страницата на производителя на играта и изтеглете най-новия fix. Второ - може да има проблем с драйверите. Проверете в сайта на производителя на КАРТАТА за най-новите.

9. *Защо повечето игри тръгват само в режим 640x 480?*

Повечето 3Dfx карти имат 4 MB памет. Тя е разделена на 2 MB Texture memory и 2 MB frame buffer memory. За съжаление 2 MB frame buffer memory са достатъчни само за режим 640x480. Дори някои от картите с 6MB памет (като Canopus Pure3D) не поддържат 800x600, защото имат само 4 MB texture memory и пак само 2 MB frame buffer memory.

10. *Какво представлява Voodoo 2?*

Voodoo 2 е последният (засега) chipset на 3Dfx Interactive. Освен че е значително по-бърз от старите чипове, той поддържа и някои нови екстри. Все пак имайте предвид, че за да се възползваме от тях, играта също трябва да бъде оптимизирана за него. За съжаление Voodoo 2 използва остарялата EDO RAM - за Voodoo това беше обяснимо, но за Voodoo 2 е непростимо.

11. *Какво ще ме посъветвате да си купя - Voodoo или Voodoo 2?*

Производителността на Voodoo 2 зависи от бързината на процесора в по-голяма степен отколкото при Voodoo, въпреки че някои от изчисленията вече се поемат изцяло от Voodoo 2.

Нашите съвети са:
- Ако имаме Pentium MMX 233Mhz или по-бавен - купете си Voodoo.
- Ако вече имаме Voodoo - можете засега да се въздържите от Voodoo 2.
- Ако имаме Pentium II 233Mhz или по-бърз и нямаме 3D карта - вземете Voodoo 2.

12. *Кои игри поддържат Voodoo 2?*

По-принцип всички игри, поддържащи Direct3D или Glide, би трябвало да тръгват без проблеми. За възможно най-пълен списък на игрите вижте *http:/www.3dfx.com/products/products/gstatus.html*

13. *Аз имам стара 2D карта, например S3 Trio64. Трябва ли да си купя по-добра видеокарта за Voodoo-то?*

Не е необходимо! Двете видеокарти работят поотделно и независимо една от друга!

14. *Какво е SLI?*

SLI е съкращение от Scan Line Interleaved - паралелно свързване на две Voodoo 2 карти в един компютър. На теория това дава два пъти по-голяма производителност, но на практика дори 400 MHz Pentium не може да претовари една Voodoo 2 карта.

EAGLE SOFTWARE
Компютър с уши...



...компютърът, който Ви слуша.



02/ 973-31-41
062/ 62-79-96
064/ 80-08-27
www.eagle-soft.com

Color Copy Shop
ЦВЕТНО
ЧЕРНО - БЯЛО
КОПИРАНЕ
ЗАПИС НА CD-R:
с информация на клиента $ 5
най-новите игри $ 8
(Цените включват носителя)
ГОЛЯМО разнообразие от игри и софтуер.
Площад „Славейков" № 9 (безистена), телефон 80 00 28

CHEATS & TRIX

Редакцията на списанието поднася своите извинения на всички наши читатели за допуснатата печатна грешка в миналия брой при cheats за Starcraft: верният код е "There Is No Cow Level"! Грешката е по вина на Ник Мортимър, който беше наказан да не играе една седмица Starcraft!

А сега новите cheats! Те са изпратени от нашия читател Иван Павлов от гр. София (всъщност той не бе написал откъде е, но съдейки по e-mail адреса, би трябвало да е от София)! Благодарности, Иване, както от наше име, така и от името на читателите, които ще ползват предоставените от теб cheats!

Генко Велев

Forsaken

В началото на играта въведете **bubbles**, за да влезете в cheat менюто; след което: **thefullmonty** ви дава възможност от менюто за избор на нивото да влезете във всяко ниво!

По време на игра – натиснете **Esc** и пак въведете **bubbles**, след което можете да използвате **iamzeus** – този код включва/изключва god mode.

Unreal

ALLAMMO – По 999 ammo за всички оръжия
FLY – Летене
GHOST – Преминава през стени
WALK – Изключва горните два режима
GOD – Неуязвимост
INVISIBLE – Невидимост
KILLPAWNS – Убива всички monsters
SLOMO # – Увеличава или намалява скоростта на играта; 1.0 е default
SUMMON – Можете да добавяте предмети или същества към нивото!
Например:
SUMMON EIGHTBALL
SUMMON FLAKCANNON
SUMMON NALI
SUMMON DISPERSIONPISTOL
SUMMON AUTOMAG
SUMMON STINGER
SUMMON ASMD
SUMMON RAZORJACK
SUMMON GESBIORIFLE
SUMMON RIFLE
SUMMON MINIGUN
SUMMON SKAARJWARRIOR
PLAYERSONLY – Спира/пуска времето
BEHINDVIEW 1 – Изглед отзад
BEHINDVIEW 0 – Default изглед
FLUSH – Напишете го при проблем с изображението.
OPEN ... – Скок към ниво:
Bluff; Ceremony; Chizra; Dark; Dasacellars; Dasapass Dcrater; Dig; DKNightOp; DMARIZA; DMCURSE; DmDeathFan; DmDeck16; DMElsinore; DMfith; DmHealPod; DmMorbias; DmRadikus; DmTundra; Dug; Endgame; Entry; ExtremeLab; ExtremeEnd; ExtremeGen; ExtremeBeg; ExtremeCore; ExtremeDark; ExtremeDGen; Gateway; Harobed; IsvDeck1; IsvKran4; IsvKran32; NaliBoat; NaliC; NaliLord; Noork; NyLeve; Passage; QueenEnd; Ruins; SkyBase; SkyCaves; SkyTown; SpireVillage; TerraLift; Terraniux; TheSunspire; Trench; Unreal; Velora; End; Vortex2
Забележка: Някои от Unreal cheats може да не са валидни за всички версии на играта!

Outwars

macleod – безсмъртие
keymaster – безкрайно гориво за jetpack
dirtyharry – неограничени муниции
buzz – Clider wings (това нямам представа за какво служи)
framerate – брояч за брой кадри/секунда

phantom – Активира F11 и F12 клавиши, които дават info за враговете
snipsnip – сменя пола на персонажа
gohome – обратно в началото на нивото
sneakers – Sneaker mode
thrasher – Thrasher mode – Показва всички врагове на радара.
timewarp – Mission timer **On/Off**.
weaponcam – Много забавно! Камерата следи изстреляните патрони!
singletrac – SingleTrac message.
bigears – „Placeholder Sounds" **On/Off**
warpme – Mission warp. Например jumpoasis – преминаване Oasis ниво. Известните нива са: **Oasis**, **Anubis**, **Ragnarok**, **Juggernaut** and **Dead**. Възможно е да има и секретни нива.

Толкова за този брой. Имайте предвид, че не ни е възможно да изпробваме всички изброени кодове, така че предварително се извиняваме, ако нещо пак не работи!!!

C.H.S.L. Holdings C.H.S.L. Holdings C.H.S.L. Holdings

ТЪРСЕТЕ НИСКИТЕ ЦЕНИ И ВИСОКИЯ ТИРАЖ

Рекламна тарифа

Размер	Цена	Формат
1 страница	$ 340	19 x 26 см
1/2	$ 185	19 x 13 см
1/3	$ 125	19 x 8,7 см
1/4	$ 95	19 x 6,5 см
1/6	$ 65	19 x 4,3 см
1/9	$ 45	12,5 x 4,3 см
1/18	$ 25	6 x 4,3 см
1/3 фиксирана позиция	$ 170	26 x 6 см

Индекс на рекламите

Предпечатни услуги



Техниката и специалистите на Студио PC Mania са на ваше разположение за:

Експониране на линотроник	- 9	DM/л.м.
Сканиране на плосък скенер	- 3	DM/A4
Сканиране на барабанен скенер	- 0.5	DM/MB.

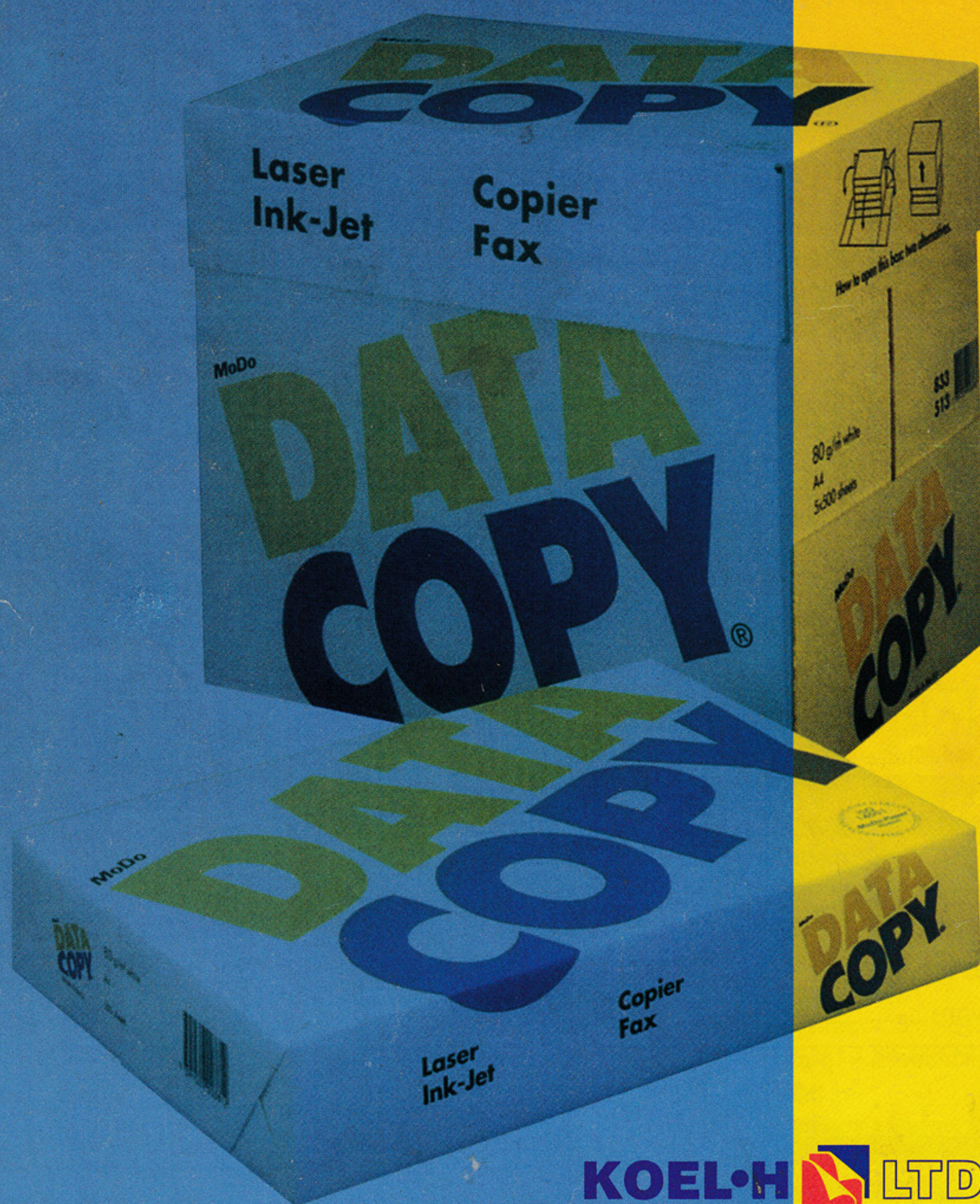
Изработка на фирмени знаци, рекламни карета, брошури, бланки, визитки и печат.

C.H.S.L. Holdings C.H.S.L. Holdings C.H.S.L. Holdings

НЕВИДИМАТА ХАРТИЯ

когато използвате DATA COPY

не мислите за нищо друго освен за РАБОТАТА си...



ОФИСИ

СОФИЯ	02/44-91-38	ПЛОВДИВ	032/23-60-89
ВАРНА	052/25-90-27	ПЛЕВЕН	064/70-535

ДИЛЪРИ

БУРГАС	056/800-702	СТАРА ЗАГОРА	042/27-689
ПЛОВДИВ	032/263-073	В. ТЪРНОВО	062/22-034
ЯМБОЛ	046/21-160	КАЗАНЛЪК	0431/49-993
ВИДИН	094/4-27-03	БЕЛОГРАДЧИК	0936/54-00
БЛАГОЕВГРАД	073/29-220	ИХТИМАН	0724/54-64